

DAFTAR PUSTAKA

- Bashari, R., & Supriyono. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Teka-teki pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *JPGSD*, 9(7), 2928-2937.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Deign:The ADDIE Approach*. USA: Springer.
- Fadilah , A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023, March 1). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1-17.
- Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2021). *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (Edisi Khusus Mahasiswa Pendidikan dan Pendidik)*. Tangerang: Pascal Books.
- Fauzen, A., Rooyanti, A., & Desiningkrum, N. (2022, October). Jurnal Pengembangan Media Crossword Puzzle Materi Perubahan Zat Wujud Benda Kelas V SD Raden Patah Surabaya. 3(5), 6349-6360.
- Ghaniem, A. F., Rasa, A. A., Oktora, A. H., & Yasella, M. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. (D. F. Ratriningsih, Penyunt.) Jakarta, Indonesia: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Harefa, N. A., & Laoli, B. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 981-992.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: Kencana.
- Juniawan, E. R., Salsabila, V. H., Prasetya, A. T., & Pita, W. D. (2023, October). Studi Literatur: Analisis Media Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 6(2), 82-94.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya, Jawa Timur, Indonesia: Penerbit Bintang Surabaya.
- Kurniawati, E., Nugroho, G. S., Sutowijaya, Rohmani, N., Novaliana, V., & Neni. (2020). *Sistem Pencernaan pada Manusia*. (M. Yani, Penyunt.) Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Madrasah Kementerian Agama RI.
- Laili, A. N., Prastowo, A. Y., & Niam, F. (2021, Desember). Pengembangan Media Puzzle pada Materi Sistem Organ Pencernaan Manusia pada Siswa Kelas V di SDN Sidodadi 3 Garum Blitar. *Patria Education Journal*, 47.
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021, November). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Tema Perkembangan

- Teknologi Untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275-282.
- Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021, March). Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciran 5 Tanggerang. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(1), 49.
- Maisarah, Mesra, R., Agustina, P., Narayanti, P. S., Mayasari, Suyuti, Salem, V. E. (2023). *Media Pembelajaran*. (A. C. Purnomo, Penyunt.) Banten, Indonesia: PT Sada Kurnia Pustaka.
- Marinda, L. (2020, April). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116-152.
- Mugianto, Niam, F., & Widiarini. (2022, March). Pengembangan Media Puzzle Jigsaw guna Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia pada Siswa Kelas V. 2(1), 49-59.
- Muis, A. A., Salmiati, Djollong, A. F., Aripail, M., & Arham. (2022, Juny). Pengembangan Guru Kreatif dan Inovatif dalam Meningkatkan Mutu Peserta Didik pada Mata Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah Parepare. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 737-758.
- Nasrullah, M., Maharani, O., Rohman, A., Fahyuni, E. F., Nurdyansyah, & Untari, R. S. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (1 ed.). (M. T. Multazan, Penyunt.) Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia: UMSIDA Press.
- Neteria, F., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Puzzle sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 82-90.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. (R. Awahita, Penyunt.) Tanggerang, Jawa Barat, Indonesia: CV Jejak.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: Kencana.
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati* (1 ed.). (R. Hartono, Penyunt.) Bandung, Jawa Barat, Indonesia: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Safira, A. R. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gersik, Jawa Timur, Indonesia: Caremedia Communication.
- Shoffa, S., Holisin, I., Palandi, J., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., Giap, Y. C. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*. (M. A. Fathoni, Penyunt.) Bojonegoro, Jawa Timur, Indonesia: CV. AGRAPANA MEDIA.

- Sholeh, K., Srinindiati, D., Suriadi, A., Ahyani, N., Suryani, I., Zamhari, A., Idris, M. (2019, December). Nilai-nilai Situs Bersejarah di Sumatera Selatan sebagai Penguat Karakter di SMK PGRI Lahat. *Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(3), 235-245.
- Sirait, F. N. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Matematika. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 17-40.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. (D. Ariyanto, Penyunt.) Jember, Jawa Timur, Indonesia: Pustaka Abadi.
- Syaflin, S. L. (2022, October). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash pada Materi IPA Sekolah Dasar. 8(4), 1516-1525.
- Wahab, A., Junaedi, Efendi, D., Prastyo, H., Sari, D. P., Syukriani, A., Wicaksono, A. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. (I. S. Mustasyrifah, Penyunt.) Pidie, Aceh, Indonesia: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wasiyah, Mariati, Fitriana, Y., & Bakara, T. (2023, March). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru di Kelas. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 206-212.
- Winangsih, E., & Harahap, R. D. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. 7(1), 452-461.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. (S. F. Sirate, Penyunt.) Jakarta, Indonesia: Prenadamedia Group.
- Yunita, S., & Supriatna, U. (2021, August). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Syntax Idea*, 3(8), 1999-2006.
- Zunidar. (2019, July-Desember). Peran Guru dalam Inovasi Pembelajaran. 9(2), 41.